# TOP GAMES

08/2003

WarCraft III: The Frozen Throne | The Hulk
Ghost Master | Colin McRae Rally 3

# TOP GAMES

"Top Games" започва пътя си като рубрика в специализираното списание "Computer" през 1992 година. Постепенно увеличава обема си и през 1995 става самостоятелно приложение към списанието.

Именно тук се ове българската гейм журналистика. Голяма част от авторите в "Top Games" в последствие създават и пишат в "PC Mania" и "PC Club".

За целите на проекта "Лазарус", всеки брой е опакован с корица в съвременен стил.

Приятно четене!

# top games

месечно приложение на сп.Computer за игри

8
2003

:bistr@design: 2003

## GTA Vice City

Rockstar Games/Rockstar North

Влезте в кожата на мафиота Тони Версети и поне докато сте в Града на порока, изпитайте свободата да крадете, убивате и разрушавате. Управлявайте спортни коли, мотоциклети, моторни лодки и хеликоптери, направете кариера, като се издигнете от обикновен гангстер до бос на мафията, забавлявайте се с неповторимия хумор на GTA Vice City, изпитайте всичко онова, което накара *Добрин Йорданов* да сложи тази игра начело на личната си класация за изтеклите месеци от 2003 година.

## Warcraft III: The Frozen Throne

Blizzard Entertainment

Това е дългоочакваното разширение на култовата Warcraft III. След победата над Огнения легион и неговия предводител всяка раса най-сетне намира своето място в света на Warcraft. Нова заплаха обаче тегне над разрушения свят...

Е, ако не притежавате тази перфектно изпипана игра, значи нищо нямате, казва *Мартин Димитров*...

## Ghost Master

Sick Puppies / Empire Interactive

„Не се страхувай! По-добре ти всявай страх!" Това е мотото на статията на *Мартин Димитров* за тази уникална и обсебваща игра, в която вие, господарят на призраците всявате страх и ужас.

## The Hulk

Radical Entertainment/VUGames/Universal Interactive

Поредната игра по комиксите на Marvel, която е доста добра. В нея се разказва за трагичното раздвоение, което съпътства повечето супергерои. *Веселин Жилов* също пое в търсене на своята тъмна половина...

## Disciples 2: Expansion Set

Strategy First

Тук става дума за две разширения към на Disciples 2, играта, която продължава да кефи *Иван Димитров*. Те не се различават много от оригинала, но мисиите са по-трудни и са подходящи за по-опитните играчи, които вече са изиграли стандартните кампании.

**CD ИЗНЕНАДИ**

the best

## Colin McRae Rally 3

Codemasters

Затегнете колана и каската и натиснете газта! След дълги месеци чакане един от класическите автомобилни симулатори е отново тук. Colin McRae Rally е по-добър от всякога, показа тестът на *Сергей Ганчев*.

Тест

Добрин Йорданов

Rockstar Games/Rockstar North

# GTA Vice City

**Оценки**

| | |
|---|---|
| Графика | |
| Звук | |
| Музика | |
| Геймплей | |
| Удоволствие | |

**Минимални изисквания**

Процесор: Pentium III или Athlon на 800MHz
Памет: 128 Мбайта
Графична карта: GeForce 32 Мбайта
Дисково пространство: 920 Мбайта
CD-ROM устройство: с 8-кратна скорост

Поредицата Grand Theft Auto надали се нуждае от представяне. Сега популярността ѝ у нас надвишава тази на серии като Unreal и Tomb Raider. Все пак мисля, че има читатели, които за пръв път срещат заглавието, и именно за тях е предназначена следната ретроспекция:

Голямата Кражба на Коли се почва в GTA, където играчът поемаше управлението на дребен гангстер, изпълняващ поръчки на мафията като „пренасяне на материална субстанция от точка А до точка Б, „прехвърляне на правото на движима собственост от едно физическо лице на друго" и най-вече – „натрупване на начален капитал чрез отстраняване на биологични единици". Хуморът в GTA беше изключително свеж, а казано на езика на хората, които са с оперативно отстранено чувство за хумор – изключително извратен. Там например играчът печелеше точки като прегазва пешеходци с колата си. Сами можете да си представите как една доходоносна процесия на Защитници на мира и опазването на околната среда, облечени в оранжеви роби, се задава по отсрещния край на булеварда, докато вие се насочвате с валяка към тях. Или пък как след 5 часа игра най-сетне решите да се отпуснете и дадете 50 000 долара дарения на църквата, за да ви save-не. Иначе save няма – само Исус спасява, или както гласеше надписът на входната врата на църквата – Jesus Saves! Подобни закачки не останаха незабелязани от моралистите и играта заслужено си спечели рейтинга „Разрешена само за възрастни", както и опитите да бъде съдена и забранена в някои страни. От друга страна, тя си спечели своята фанатизирана маса hardcore фенове, които пуснаха пари в касичката на Rockstar Games и си поискаха продължение.

GTA2 не се различаваше визуално от предшественика си – графиката беше 2D, градът, колите и хората се наблюдаваха от птичи поглед. Играта беше по-дълга, с по-разнообразни мисии, с повече мафиотски групировки и основният конфликт в историята ѝ бе „дали да застана на страната на китайците или пък да отида при сицилианците?". Успехът ѝ затвърди увереността на разработчиците, че работят в правилната посока, и на бял свят се появи GTA3.

Третата част от серията потопи играча в масивен 3D свят. Най-ярките ми спомени от него са, че когато бъдеш много лош и полицията те гони, ама наместо да те хване умре от базука, идват специалните части. А като ги очистиш и тях, иде армията с танковете. И понеже нашият пич може да изкарва шофьорите от возилата им, що да не се повози и на танк, па и да постреля с него? И именно с преминаването в 3D свят GTA3 направи голямата стъпка да разшири аудиторията си от малобройните „дисидентски" настроени фенове към масовата публика. Серията се сдоби с голяма популярност, GTA2 и GTA3 бяха конвертирани за Playstation1&2, а очевидно приходите от продажбите за конзолата до такава степен са надвишили тези за PC, че продължението GTA Vice City излезе още в края на 2002 за Playstation 2, а ние, скромните PC-геймъри трябваше да почакаме още половин година, докато видим същото заглавие на мониторите си. С ръка на сърце мога да кажа, че чакането си заслужаваше, защото Vice City е една от малкото блестящи игри, излезли през тази година, и с най-голямо удоволствие ще ви я представя.

## Историята

Тони Версети пристига във Vice City заедно с още двама биячи да закупи кокаин за шефа си, Сони Форели (познат ни от GTA3). Във възловия момент, когато колумбиецът подава куфара с наркотика, а нашите хора показват парите, от близката сграда изскачат въоръжени мъже и разстрелват беззащитните търговци. Единственият оцелял, Тони, се оказва в незавидното положение да обяснява на шефа си къде са отишли наркотикът и парите. На не особено щастливият Сони пък му се налага да обещава, че ако в най-скоро време не си види парите, ще му се наложи да прати момчетата да си поговорят с Тони. Тук играчът поема управлението на Тони и се заема да разнищи нарко далаверата. Единственият постоянен спътник ще бъде адвокатът му, на чийто гъз също се пече яйце поради изчезналата стока. Тони тепърва ще разбере, че в Града на порока има повече престъпници отколкото в затвора, ще работи за местните величия, ще краде коли, ще убива хора, ще разрушава сгради и така малко по малко ще се издигне в престъпната йерархия, докато не стане самият той мафиотски бос, управляващ Vice City.

## Геймплеят

Трудно е да причислим GTA Vice City към който и да е жанр.Тя представлява хибрид между интерактивен филм, екшън-приключение от трето лице, аркаден рейсър, хеликоптерен симулатор и какво ли още не. Изключително лесна за усвояване и приятна за игра, Vice City увлича с историята си и провокира играча със свободата на действие, която му предлага. И за да не бъда голословен, нека ви разкажа за няколко от мисиите.

**Мисия #1:** Пощенските работници стачкуват. Тони получава задача да превърне стачката в кръвопролитен бунт, след което в суматохата трябва да унищожи 3 пощенски коли, носещи неприятно за шефа му съдържание.

> *Опит Първи:* Излизам от хотела, заставам на пътя, идващата кола забавя скорост, за да не ме сгази, приближавам се, отварям вратата, изхвърлям шофьора и подкарвам – градът е голям, няма да ходя пеша. Най-важното – близкият полицай дъвче дъвка. Отивам до магазина за дрехи, предрешавам се като пощальон, излизам, харесвам си нова кола, че тая съм я блъснал някъде. Най-сетне пристигам при стачкуващите. Много са! Паркирам колата наблизо за по-сигурно, излизам и удрям няколко пощальона. Всички се обръщат и почват да ме бият. Пазачите в двора на пощата отварят вратите и почват да потушават бунта, т.е. да стрелят по мен. Умирам като прасе.

> *Опит Втори:* Пристигам при стачкуващите, паркирам, вадя пищова, стрелям, убивам няколко преди да ме размажат от бой, а пазачът да ми пусне един куршум в челото.

> *Опит Трети:* Пристигам с колата, не паркирам, а газя наред. Много са, не мрат лесно! Опитват се да ме изкарат от колата, давам газ назад, тълпата търчи след мен, барабар с пазача, дето се чуди как да ме застреля през стъклото. Няколко минути давам газ напред-назад, докато не премажа всички. Не помня някога да съм изпитвал по-перверзно удоволствие от игра. Ама как само ги мразех тия пощальони! Красива гледка – цялата улица в трупове, локви кръв, аз излизам от колата, запътвам се необезпокояван към двора на пощата, влизам, стрелям по пощенските коли, докато не гръмнат. Връщам се в хотела си да се save-на, че не м и се преиграва пак.

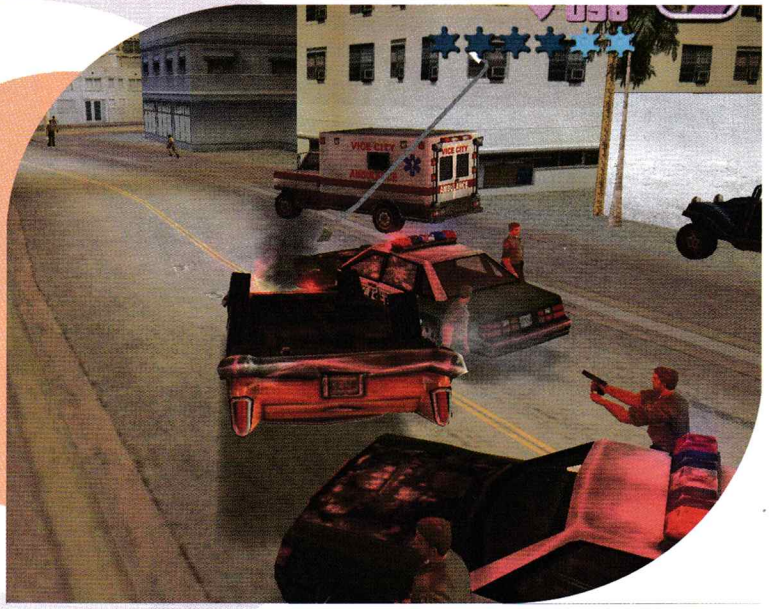
***Мисия #2:*** Тони получава задача да ступа един от големите мафиоти в града, че нещо се пречи много на конкуренцията. Мафиотът играе голф, а около него – петима от горилите му го пазят. На всичкото отгоре в голф клуба не може да се внася огнестрелно оръжие. Тежка задача.

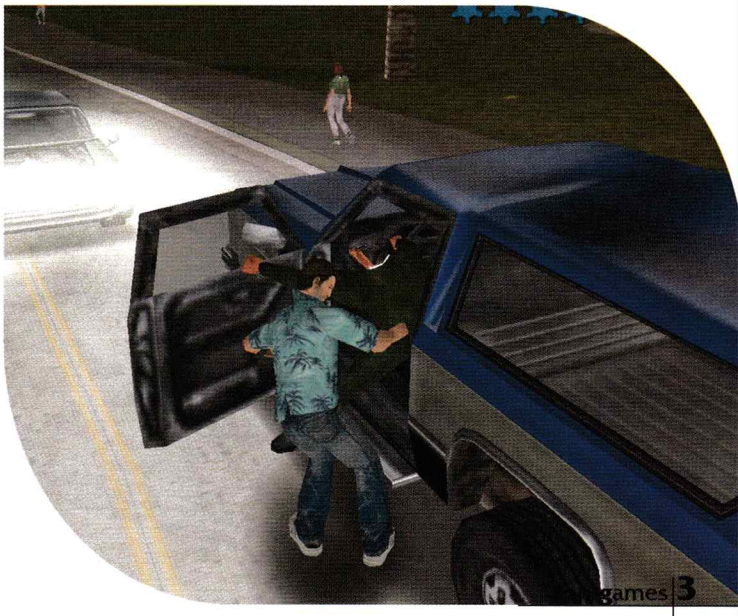
> *Опит Първи:* Минавам пътьом да си купя екип за голф. Паркирам новопридобитата си червена спортна кола пред снобарския голф клуб. Гледам – двама униформени на входа пазят да не внеса оръжие. Викам си на акъла – абе не може ли без вас? Вадя пищова и ги застрелвам. Минавам през детектора на метал и точно си мисля, че съм си прекарал оръжията, когато забелязвам, че те автоматично са се наредили на масичката на пазачите, нищо че самите пазачи ги няма! Хубаво, викам си, ще ги пречукам на ръка. Хващам един стик за голф, натоварвам се на близката количка и запердашвам по зелената морава. Лошият маха със стика и се кефи, четирма от хората му са го наобиколили, един седи в количка наблизо. Спирам, вадя стика, тичам да ги пребия. Горилите ми се нахвърлят, докато ги избия и петимата, шефът им запрашил та се невидял. Мисията провалена.

> *Опит Втори:* Този път оставям пазачите живи. И те са хора, и те душа носят! Натоварвам се на количката и пристигам при мафиота. Забелязах, че предния път лошият се качи на една от наредените наблизо колички и изчезна много бързо. Значи спирам си количката до другите, после ги бутам една по една в близкото езеро. Единствената останала количка е тази, която се пази от горилата в нея. Отивам при него, хващам го за ушите и го изхвърлям от колата. Качам се и подкарвам към единствения изход на голф клуба. Горилите тичат след мен, спирам и ги премазвам от бой със стика. После причаквам шефа им, събарям го на земята и го ритам, докато не почне да пуска кръв и най-вече пари.

***Мисия #3:*** Тони получава моторна резачка! С нея трябва да разфасофа един от хората, които са се опитали да мамят шефа му.

Влизам в къщата на предателя. Докато режа двама от хората му, дебелият наркопласьор бяга навън. Настигам го на улицата, а свинята почва да скимти, че щял да ми плати двойно само да го оставя жив. Никой не обича предателите. Нарязвам го както си е пред хората, да видят какво се случва на онези, които мамят шефа. Полицията най-сетне се усеща и почва да ме преследва. Качвам се в близката кола и давам газ, дано се изплъзна! Явно няма начин, ченгетата из целия град знаят за мен, устроили са ми засади, блокирали са напречно пътя с коли. Скачам от колата в движение, нацепвам си главата, но няма значение, и да боли – ще мине, важното е, че колата ми е разместила полицейските. Гепам близкия мотопед от една дебела леличка и се промушвам в пролуката. Намирам си нова кола, но полицията продължава да ме преследва. Важното е, че са след мен, а пътят отпред е чист. Свивам зад ъгъла и паркирам в автосервиз, където ми пребоядисват колата за броени секунди. Излизам като на парад. Полицията се мота отвън, не





може да ме познае. Минавам през шефа да ме потупа по рамото и се прибирам да се наспя в хотела.

### Градът на порока

Смятам, че след прочетеното дотук сте оставили всяка надежда, че GTA Vice City е поредната игра, в която един момък, на чието чело пише „добрия", трепе други момци, на чиито чела пише „лошите", като междувременно маа налево-надесно евангелие собствено производство и проповядва на децата лицемерен морал. Истината е, че не само главният герой във Vice City е престъпник. Градът е пълен с безделници, дребни обирджии, едри мафиоти, политици, земевладелци, рок звезди, проститутки и каква ли не още сган. Общото между тях – всички мислят от сутрин до вечер за пари, как да измамят някого, как да стане тъй, че съседът им да пукне, а те да се разтапят от кеф. Полицията, която се намира в промишлени количества из целия град и всъщност е най-многочислената полиция в излезлите досега GTA игри, е там, за да гледа собствените си интереси и интересите на тия, които ѝ плащат. Ако Тони пребие някого пред полицай, а после се качи на колата си и отпраши, никой няма да го закачи. Ако открадне 10 коли, ако кара като луд, ако прегази 100 души пак никой няма да му се обади. Ако обаче по погрешка сгази полицай, тогава вече спасение няма – ще бъде преследван до края на света. Но дори и тогава, дори и след най-брутално престъпление, ако Тони бъде заловен, се появява на входа на полицейското управление, където му се казва, че оръжията му са отнети, както и малка сума пари да покрие подкупите на полицията, след което се изпраща поживо-поздраво да заработи още мангизи за следващия рушвет. От своя страна полицаите не се държат по-добре от самия Тони – карат по улиците като луди, газят хора наред, изобщо създават такава анархия, в която тръгналият да престъпва закона се чувства като у дома си.

Навярно ще бъдете прави, ако кажете, че такъв град не може да съществува и, че е създаден да радва геймърите, размечтали се за свобода, такава, каквато никое общество не може да им даде. Но всъщност Vice City е създаден по подобие на Маями от 80-те години, копира тогавашните модели дрехи, коли, музика, поведение и изобщо мода. Авторите на играта сами признават, че са вдъхновени от телевизионни сериали като Miami Vice и от култовия филм с Ал Пачино Scarface. Е, не съм живял в Маями през 80-те и не мога да кажа доколко подобни филми копират реалността, но живях в България през 90-те и с чиста съвест мога да кажа „Градът на порока може и да не съществува, но Светът на порока със сигурност го има".

### Атмосферата

Навярно всичко описано дотук нямаше да изглежда толкова истинско, ако не беше перфектната графика на играта. Вярно, че тя е далеч от най-зрелищните PC заглавия, и навярно е така, защото Vice City ползва същата графична платформа като GTA 3, излязла преди повече от година, но това не ѝ пречи да бъде една от най-красивите игри появявали се досега. Явно по модела на града е работено доста, като и по всички дреби детайли, защото, независимо дали героят си завира главата в гърдите на някоя проститутка или хвърчи високо над града с хеликоптера, на играча в мое лице тък му иде да изривили от кеф и да си завре главата в монитора да провери дали всъщност картината зад него не е истинска.

Озвучаването на играта не остава по-назад. Ако инсталацията на Vice City изисква 1,6 GB, то 1GB от тях са музика, разделена на 9 радиостанции като Flash FM (където може да чуете първите хитове на Michael Jackson), VRock (където дъртите метали като мен ще си припомнят младостта с Judas Priest) или Emotion 98,3 (където по-нежните души ще се отпуснат от музиката на Toto). А колкото до озвучаването на самите персонажи – то е съвсем професионално. Наети са известни актьори от миналото, акцентите им презъздават перфектно расовата и класовата принадлежност на персонажите. Лично аз, който съм се наслушал и нагледал на игри, останах поразен от италианския, тексаския и колумбийския акцент на мафиотите. А за тези, на които не им стига рекламата, която спретнах на Vice City току що, ще добавя, че мадамата, дето се усуква около Тони, е озвучена от порнозвездата Jena Jameson. Така че бегайте, бегайте и купувайте :), защото GTA Vice City е една от малкото игри, които си заслужават и последния от 50-те долара, които струва (ей, Господ ми е свидетел, че за пръв път правя подобна реклама на игра)!

### Безценните моменти в играта

Огледайте се – полицията гони крадец! Тичайте да го настигнете, праснете му два леви в тиквата и го свалете на земята. Притичалият наблизо полицай ще стои наблизо и ще ви плаща за всеки ритник в ребрата на нещастника, докато последния не издъхне! Откраднете линейка и ще получите задача да закарате болен някъде си! Ако не ви пука за парите, които ще вземете от изпълнената поръчка, карайте бързо – болният със сигурност ще пукне от сърдечна атака! Откраднете пожарна кола и преследвайте горящи коли и пешеходци! Пречукайте някой полицай, излязъл от колата си да ви арестува, и откраднете колата му – вече работите за полицията и ви плащат да залавяте престъпници! Купете си филмово студио и ще изпитате удоволствието да обяснявате на Стивън Спилберг, че – не, не може да снима филм с акули, „Челюсти" или както ще там да се казва, а трябва да снима порно, защото от него падат пари! И най-култовият момент в цялата игра – Тони Версети си купува вилата на Тони Монтана от филма Белязания, избива гадовете, които са дошли да го пречукат, точно както и Белязания ги трепе от върха на стълбището с картечницата, след което се прегръща с адвоката си, двамата вървят към залеза, следват финални надписи!

**Моралната поука**

*Дъждът вали върху праведника.*
*И върху грешника.*
*Но най-вече върху праведника,*
*Защото грешникът е откраднал чадъра на праведника.*

# Warcraft III: The Frozen Throne

**Blizzard Entertainment**

**Тест**

Мартин Димитров

**Оценки**

| | |
|---|---|
| Графика | |
| Звук | |
| Музика | |
| Геймплей | |
| Удоволствие | |

**Минимални изисквания**

Процесор: Pentium II на 400 MHz
Памет: 128 Мбайта
Дисково пространство: 1,4 Гбайта
Видео памет: 8 Мбайта

*Месеци изминаха, откакто Archimonde и Огнения легион бяха сразени в битката при Връх Hyjal...*

*Непоколебимите нощни елфи, водени от друида Furion Stormrage и жрицата Tyrande Whisperwind, изчезнаха безследно в сенките на гората Ashenvale, решени да излекуват древните земи от жестокоста на Легиона.*

*Изтощените от битки орански орди, предвождани от вожда Thrall, се заселиха по суровите източни хълмове на Kalimdor Barrens. Най-сетне успели да извоюват своя родина, орките с много труд съградиха и защитиха основите на своята нова нация Durotar.*

*Очелелите хора от Lordaeron се установиха по източното крайбрежие на Barrens под командването на магьосницата Jaina Proudmoore. В Theramore бе съградена цитадела, за да запази последните останки на разпадащия се човешки съюз.*

*... А Arthas, новокоронованият крал на Lordaeron, накара немъртвите пълчища да изкоренят и последната съпротива срещу неговото управление. Царството му, което навремето бе гордият бастион на човешката мощ и благородство, сега бе изпълнено със смърт, болка и тъга. И воден от сляпата идея за Леденият трон на Icecrown, Arthas планира завладяването на другата част от света.*

*... и някъде една покварена душа беше на свобода...*

*В някой тъмен ъгъл на света непокорното и своеволно същество, познато като Illidan Stormrage, планираше... и чакаше...*

Момчетата от Blizzard най-сетне пуснаха дългоочакваното разширение на културовата игра Warcraft III. То носи смразяващото заглавие Warcraft III: The Frozen Throne. И ако досега не сте играли оригиналната игра, запретвайте ръкави и дерзайте, защото по-добра стратегия от тази няма!

Въпреки черногледите очаквания за пълен провал играта набира привърженици, което определено може да ѝ гарантира първенство в класациите за най-добра игра!

Blizzard вдигнаха на два пъти летвата, но този път направо я изстреляха в небесата, правейки я недостижима за конкурениията.

ВЪВЕДЕНИЕ

Историята почва от там, където завършва Warcraft III.

След победата над Огнения легион и неговия предводител всяка раса най-сетне намира своето място в света на Warcraft.

Нова заплаха обаче тегне над разрушения свят: сянката на царя-лич, бивш оркски шаман Ner'zhul, заточен в гледчера Icecrown, скрит навътре в арктическия континент Northrend. И макар че бившият оркски шаман няма физическа форма, неговата душа продължава да живее, търсейки начин да избяга от своя леден затвор.

Сагата продължава, разкривайки, че двамата – нощният елф отстъпник Illidan и предателят Arthas, търсят за своя лична облага гледчера Icecrown и мистериозните сили, скрити дълбоко в него.

И макар че през цялото време тегне мистерия около ледената гробница, геймърите бавно, преминавайки през множество мисии, ще разберат истината, скрита зад името Icecrown. И ако имат късмет, ще спасят променящия се Azeroth от силите на мрака.

## НОВОСТИТЕ

Следвайки традиционното в предишните разширения, момчетата от Blizzard са създали един нов и необятен свят в нова глава, която продължава епичната сага от света на Warcraft. И наред с една нова кампания за единична игра момчетата от Blizzard са приготвили множество нови филмчета. Естествено, те са с перфектно качество и доставят голямо удоволствие.

Играта предлага и множество възможности за ъпгрейд както за старите, така и за новите единици.

Та като стана въпрос за тях, трябва да се отбележи, че Warcraft III: The Frozen Throne представлява един завиден скок в това отношение. В сравнение със Starcraft: Brood War, където имаше по три нови единици за всяка раса, тук нещата са съвсем различни. Всяка страна в играта разполага с по един чисто новичък герой.

За Human Alliance (Човешкият съюз) това е BLOOD MAGE – могъщ магьосник от рода на Blood Elves (кървавите елфи), владеещ демонически магии. Той е способен за кратко време да изтреби доста противници, но най-силната магия, която владее (след като бъде открита), това е призоваване на Phoenix (Феникс) – всесилно митично същество, което се прераждa, след като бъде убито.

Orcish Horde (Оркските орди) разполагат с SHADOW HUNTER – жрец, владеещ лекуващи и voodoo (вуду) магии. Най-мощното заклинание е Big Bad Voodoo, което за определено време и в определен радиус прави непобедими всички съюзнически войски. Друга полезна и доста подла магия е Hex. Тя превръща определена бойна част (в това число и герой) в някакво обикновено същество, което може да бъде убито доста по-бързо от обичайното.

За Night Elves Sentinels (Нощните елфи) новата придобивка е WARDEN – перфектният наемен убиец. През нощта той е невидим, спотайва се в сенките и издебва своите жертви. Владее изключително полезни магии. Една от тях е Blink. Чрез нея може да се телепортира, където си пожелае. Най-могъщата магия обаче си остава Vengeance. С нея той създава всемогъщо въплъщение на отмъщението (Avatar of Vengeance) – бойна единица, способна да призовава непобедими духове на отмъщението (Spirit of Vengeance).

Най-накрая и Undead Scourge (Немъртвата напаст) се сдобиват с нов герой – CRYPT LORD, представляващ огромна буболечка, въплъщение на отдавна умрял владетел, сдобил се с вечния живот на немъртъв. Ненадминат боец в близък бой. Владее много умения, от които способността му да връща нанесена щета на своите врагове е незаменима. Но най-могъщата магия си остава призоваването на хищен рояк (Locust Swarm), който, нанасяйки щети на врага, възстановява точки живот на CRYPT LORD-а.

Естествено, наред с новите герои Blizzard са добавили и доста на брой новички бойни единици, които със своите способности и магии могат да създават прецеденти за нови стратегии и тактики в масовите мелета в Warcraft III: The Frozen Throne.

За всяка фракция от играта новите бойни единици са различни както по качества, така и по количество.

За Human Alliance новите единици са Spell Breaker, Dragonhawk Rider и Phoenix.

За Orcish Hordep новите единици са Berserker, Troll Batrider и Spirit Walker (които в последните стадии на развитие стават ненараними от обикновени оръжия).

За Night Elves Sentinels новите части са Mountain Giant, Faerie Dragon (една изключително полезна единица при борбата с вражеските магьосници), Avatar of Vengeance и Spirit of Vengeance.

И на последно място новите бойни единици за Undead Scourge са Carrion Beetle, Skeletal Mage, Obsidian Statue и Destroyer (произведен на Obsidian Statue).

Наред с новите бойни единици играта предлага и няколко нови сгради. Това са Player-build shops, уникални за всяка раса. Тези „магазини" предлагат множество предмети, които да подобрят и да помогнат на бойните единици в техните тежки битки.

И като стана въпрос за предметите, нека спомена и това, че от Blizzard са добавили изключително много нови и полезни джаджи, които могат да се намерят не само в магазина и на пазара, но и търкалящи се по бойното поле, останали там от убити противници. Според мен един от най-страхотните и гениални предмети е Mechanical critter – перфектният шпионин.

Освен всички тези новости, момчетата от Blizzard не са пропуснали и неутралните страни в света на Warcraft. Новите неща са сгради, герои и наемници. Към първите спадат Tavern (тук се тренират неутралните герои), Marketplace (от тук се закупуват уникални предмети) и Goblin shipyard (продава плавателни съдове). Новите неутрални герои са Naga sea witch, Dark ranger (едно страхотно допълнение за вашата армия), Pandaren brewmaster, Beastman и Pit lord (страхотен и непобедим демон). Към наемниците спадат разни същества със странни имена, които общо взето са толкова много, че няма да се спирам специално на тях.

Играта предлага три нови терена, на които се водят битките. Това са изоставените руини, ледената и необятна шир на глетчера Icecrown и един специален терен, който ще оставя на вас да откриете.

Играта предлага и доста нови карти за игра в мултиплейър режим. Те са достъпни както за игра в Battle.net, така и в случайна битка в локална мрежа срещу противници от плът и кръв.

Освен това в Warcraft III: The Frozen Throne има още множество подобрения и новости, но целта ми е да спомена само за най-важното, а останалото да откриете вие, драги геймъри. Не се отчайвайте, ако на пръв поглед всичко ви се стори еднакво с добре известната стара игра Warcraft III. След няколко часа ще откриете, че сте попаднали в един нов свят, интересен и различен от предишния.

## ГРАФИКА И ОЗВУЧАВАНЕ

В графично отношение играта е перфектна. Всички новости са великолепни, да не говорим за добавените филмчета, които грабват вниманието ни с ненадминатата си графика.

По отношение на звуковите ефекти Warcraft III: The Frozen Throne също има блестящи постижения, а музиката е просто невероятна.

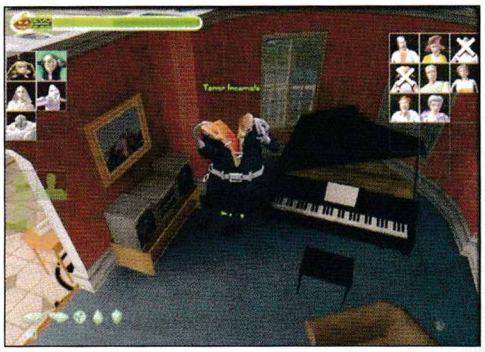
## ФИНАЛНИ ДУМИ

Warcraft III: The Frozen Throne е единственият пример за перфектно изпипана компютърна игра. Ако не я притежавате, значи нищо нямате! Веднага се снабдете с нея!

# Ghost Master

Въвеждащата анимация на тази игра е доста весела и комична, но и доста психарска. С нея ще се потопите в ужасяващия свят на границата между живота и смъртта. Ще изтръпнете при вида на вече мъртви създания, чиято едничка цел е да изплашат до смърт своите потенциални жертви – живите хора. Ще попаднете в мрачни и неприветливи коридори и стаи, пълни със страховити изчадия...

Ако вече сте се уплашили, има защо. Не случайно играта носи ужасяващото заглавие Ghost Master, което в превод означава Господарят на призраците. Не ви препоръчвам да я играете на тъмно, особено ако имате слабо сърце и слаби нерви.



## ТЕРЕНЪТ И ЦЕЛТА

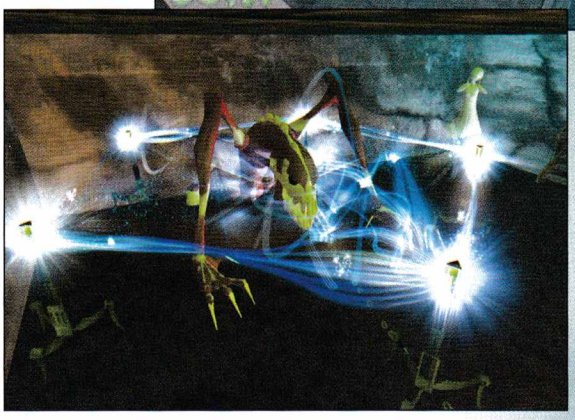
След като стартирате играта и ви се изправи косата от изключително страховитата въвеждаща анимация, ще се прехвърлите на картата на градчето, в което ще се развиват ужасиите. То е наречено Gravenville и е разположено на брега на море.

По време на играта на картата ще се появяват нови и нови сгради (както и плавателни съдове). Целта при всички тях е да изплашите (може и до смърт) тези, които обитават даденото място. Също така ще срещнете и множество други призраци, които са оковани в света на живите. Ако ги освободите, те могат да се присъединят към вас, което си е доста забавно.

В началото обаче на картата стърчат точно два обекта за „посещение". Единият се явява вашата щаб-квартира. В нея можете да тренирате и обучавате вашите подчинени призраци в разнообразни нови техники за плашене.

Вторият обект е къща, която плаче да бъде населена с призраци. Всъщност това е вашата първа задача, която се явява и нещо като учебна мисия. Горещо ви препоръчвам да го изиграете като хората, защото от него зависят вашите умения като бъдещ господар на призраците. Доста от тънкостите в занаята се обясняват в тази въвеждаща част. Изключително полезна е, при това не е трудна.

А сега нека ви запозная и с „чудовищата", които са на ваше разположение.



## ИЗЧЕЗНАЛ ПО ВРЕМЕ НА АКЦИЯ

Винаги когато почвате дадена мисия, ще си събирате шайка духове, които да сломят психическата съпротива на жертвите ви.

В зависимост от това колко са силни, страховити и съответно колко плазма „гълтат", духовете се разделят на: **Sprite** (най-слабите духчета – Gremlins, Hordes, Wisps и други), **Disturbances** (призраци – Spooks, Poltergeists и прочие), **Elementals** (сравнително силни привидения, включващи четирите елемента – Air, Earth, Fire и Water), **Vapors** (всякакви от сорта на Apparitions, Banshees и подобни такива), Frighteners (доста силни същества Phantoms, Wights, Shadows и т.н.) и **Horrors** (туй са най-големите ужаси – Specters, Headless Horseman и други).

Максималният брой подчинени, с които можете да почнете дадена мисия, е четири. Това, естествено, не трябва да ви плаши, защото в Ghost Master е предвидено да бъдат освободени други четири призраци, с които сформирате една доволно ужасна група от 8 призраци.

Интересното в играта е, че духовете в началото на всяка мисия се намират в нематериалния свят. За да пратите един дух в света на живите, първо изберете физиономията му (вляво на екрана), а след това от „падащото" меню натиснете бутона Bind. Най-накрая определете мястото, където той трябва да се появи. Разбира се, тук съществува една уловка. Всеки призрак може да насели определени стаи, предмети или пространства. Не очаквайте да призовете Gremlin в банята, особено ако там няма уреди, захранващи се с ток. Той предпочита (или поне така са определили разработчиците) места с електрически уреди, които могат да пощуреят под въздействието на призрака. Да, представете си например телевизор, хукнал да хапе своите стопани!

**Тест**

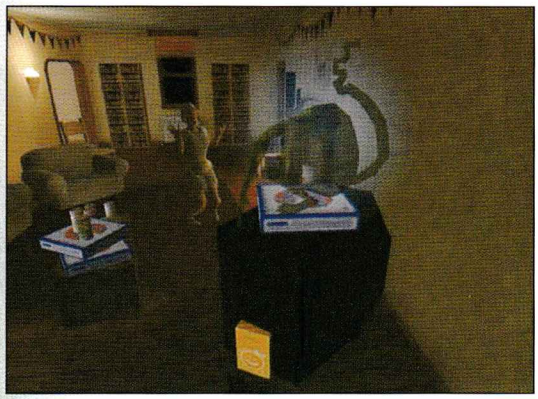
**Мартин Димитров**

**Оценки**

| | |
|---|---|
| Графика | |
| Звук | |
| Музика | |
| Геймплей | |
| Удоволствие | |

**Минимални изисквания**

Процесор: Pentium II на 450 MHz
Памет: 128 Мбайта
Дисково пространство: 600 Мбайта
Видео памет: 32 Мбайта



След като бъде призован вашият подчинен, можете да му задавате заповеди, да научите нещо повече за него или просто да го наблюдавате.

Предвидените иконки са: View (наблюдавате духа), Go to (центрирате екрана върху избрания призрак), Bind (служи за призоваване на самото същество в материалния свят), Powers (определяте кои от познатите му техники да ползва и колко плазма да изразходва за тях), Orders (нареждате му при какви обстоятелства какво да прави), POV (гледате през неговите „очи"), Epitaph (представлява описание на вида, тренировката, нивото и най-вече къде или в какво може да бъде призован), Bench (връщате го в нематериалния свят).

Трябва да обърнете внимание на менюто Epitaph и най-вече на тренировката и нивото на вашия подчинен. Ако призраците ви не са достатъчно тренирани, те ще бъдат изключително непохватни и доста често няма да успяват да изплашат набелязаните жертви. За целта можете на определена цена да ги научите на някой трик в щаб-квартирата ви. Всяка услуга там се заплаща със Златна плазма, която пък получавате при успешно завършена задача.

Наред с „инструментите на мъчението", трябва да се спомене нещо и за жертвите.

## СМЪРТНИТЕ БЪЛХИ И ТЯХНАТА ЕНЕРГИЯ

Главната цел в Ghost Master е да изплашите всички живи хора, населяващи дадения обект (къща, кораб и т.н.). Задачата ви не би била трудна, ако разполагате с необходимия брой обучени духове и най-вече ако разполагате с надеждна информация за жертвите си.

Когато стартирате дадена мисия, иконките на всички, които трябва да уплашите, се намират в дясната част на екрана. Всеки, който вече си е изкарал акъла, е зачеркнат. Този, който обаче все още не е, си седи там и ви напомня, че е негов ред.

За да добиете повече информация относно всеки смъртен, просто задръжте курсора върху физиономията на жертвата. Там се появява екран, на който има три индикатора. Първият (най-горният) е червен и означава до каква степен е уплашена жертвата. Ако тази скала се запълни, човекът хуква в панически бяг. Вторият индикатор показва до каква степен лудостта е обхванала смъртния. А третият (най-долния, в син на цвят) ви информира до каква степен вярва жертвата ви в призраци. Защото ако не вярва, значи ви е спукана работата. А ако всичко това не ви помогне, идва на помощ падащото меню. В него на разположение са следните иконки: View, Go to, POV и Bio. Интересна е последната иконка, която зарежда допълнителен екран с астрокалендар (късмет, зодия и други такива работи). От тази иконка можете да разберете и какви са съзнателните или подсъзнателните страхове на потенциалната жертва, какво настроението ѝ и, естествено, да се възползвате от това, особено когато тя спи. В никакъв случай не плашете например агресивен човек, защото, току-виж, натупал призраците ви.

Интересното в Ghost Master е, че когато изплашите някой човек, максималната граница на плазмата, която можете да ползвате за момента, скача с определена стойност. Плазмата е вашият резерв енергия, който можете да разпределите между духовете си. Ако случайно надвишите лимита си и не успеете да се справите с проблема (да върнете някой призрак в нематериалния свят), тогава със сигурност ще се сбогувате с някой от вашите подчинени. Кофти, но факт.

## ГЕЙМПЛЕЙ

Геймплейят в Ghost Master е впечатляващ. Доста раздвижен, позволяващ множество неща, „гъвкав" и пълен с полезни иконки. С комбинации от клавиши (и мишка) можете да сменяте гледната точка под какъвто ъгъл искате. Това, естествено, не е направено само за забавление – понякога се откриват доста важни подробности, като например „сгънал се" на четири човек, притаил дъх зад някой гардероб.

Много може да се напише, но аз ще ви оставя сами да разтълкувате повечето функции на интерактивния геймплей на Ghost Master.

## ГРАФИКА И ОЗВУЧАВАНЕ

В графично отношение играта е впечатляваща. Всички фигури, както на хора, така и на призраци, са тримерни и грабват окото с реалистичното си изображение. Играта поддържа разделителна способност от 640x480 пиксела до страхотните 1600x1200.

По отношение на звуковото оформление играта също е страхотна. Макар музика да има само в определени моменти, тя напълно пасва на напрегнатата и страховита атмосфера в играта.

## ФИНАЛ

Играта просто е страхотна и вманиачаваща!

# The Hulk

**Radical Entertainment / VU Games / Universal Interactive**

Тест
Веселин Жилов
sizyfus@abv.bg

**Оценки**

| | |
|---|---|
| Графика | |
| Звук | |
| Музика | |
| Геймплей | |
| Удоволствие | |

**Минимални изисквания**

Процесор: Pentium III на 700 MHz,
Памет: 192 Мбайта,
Дисково пространство: 1500 Мбайта
Видео: 32 Мбайта памет
CD-ROM устройство: с 4-кратна скорост

### Кой е Hulk?

По време на секретен експеримент ученият д-р Брус Банер бива облъчен с гама-лъчи. Радиацията не го убива. Вместо това всеки път, когато се ядоса, докторът се превръща в свирепия гигант Хълк. Той е грамадно, зелено и безмозъчно същество, което руши всичко по пътя си. Военните, предвождани от един генерал с болни амбиции, научават за това и започват да го преследват. Хълк се опитва да опази жалките хорица, които искат смъртта му, и се бори със странни врагове като например Абсорбиращия човек, чието тяло добива свойствата на това, до което се докосне (пипне ли метал, става метален, пипне ли огън, става огнен и т.н.).

Историята на играта се опитва да съчетае елементи от комикса и от филма, който вече е направил своята премиера в САЩ. Самото действие се развива след събитията, на които сте станали свидетели в киносалона. Накратко, Брус търси начин да се излекува от болестта си, така че да не се превръща повече в Хълк. По всичко изглежда, че е успял да открие средството за това, но нещата се объркват и той трябва отново 1) да се бори срещу причудливи врагове и 2) да спаси Бети Рос – жената, в която е влюбен. Историята не е нещо особено, но създава атмосфера и добре свързва отделните нива.

### Играта

Играете под формата на Хълк, а понякога се изживявате и като д-р Брус Банер. За съжаление не вие определяте какъв да бъдете в дадения момент. Не го определят и вашите емоции. Просто сценарият заявява: в това ниво ще си еди-кой си и играчът се подчинява.

Докторът е умен и хилав смотльо. Основната ви задача с него е да се криете от враговете и да се промъквате. Самото промъкване не е нещо особено (няма сложни движения като долепяне до стени и т.н.) и е малко тромаво. Разполагате и с атака, която лишава от съзнание врага, стига да го изненадате в гръб. Ако бъдете видени, бягайте или се престорете, че се предавате – и в двата случая имате шанс.

Д-р Банер решава разни загадки от типа „размести кашоните", „дръпни лостовете" и „подреди числата". Последното представлява хакерска мини игра, подобна на тази в Project Eden, с разликата, че е много по-досадна. Като цяло загадките не са нещо особено и са доста еднообразни.

Частта, в която играете като Хълк, е доста по-качествено реализирана. Враговете ви заливат с куршуми и численост. Вълна след вълна, рояк след рояк, те просто нямат край. Въпреки че на Hard играта става потрудна, през цялото време имате усещането за мощ и сила. Дори когато подскочите, при приземяването си оставяте пукнатини и кратери по земната повърхност. Всичко наоколо може да бъде разрушено. Най-забележителни в случая са интерактивността и физическият модел. Предметите отскачат от куршуми и удари така, както би следвало да го сторят в реалния живот. Можете да вдигнете произволен обект (примерно лека кола) и да го хвърлите по врага или пък да удряте и да мачкате с него. Самите врагове също могат да бъдат повдигнати. Много е забавно, когато подхвърлите някой войник, а той след кратък полет вземе, че се стовари върху свой колега. Последният пример демонстрира онова, което аз наричам „вътрешна интерактивност" – всичко си взаимодействa с всичко. (Новият Half-Life 2 очевидно пренася в света на 3D екшъните този тип физичен модел – мятането на всякакви предмети от околния свят по врага не беше познато във first person shooter-ите досега.)

Геймплеят с Хълк не изисква някакво мислене – и точно така трябва да бъде. Той използва ръкопашни удари, комбота... Има и специални атаки, като например тази, която създава звукова вълна (тя помита или дезориентира врагo-

вете). Въпреки че битките са брутални, не бих казал, че са изпълнени с насилие (?!?). В случай, че сте озадачени, пояснявам. За разлика от другите игри, не използвате огнестрелни или хладни оръжия. Просто налагате някого. Усещането за побой (познато ни още от Астерикс и Обеликс) някак размива представите и не става ясно дали убивате враговете, или просто ги ступвате така, че вече да не ви нападат. В редки случаи трябва да направите нещо по-специално – да разрушите определена стена или да победите определен противник. Например още в началото има един танк, като ракетите, които изстрелва той по вас, могат да бъдат върнати обратно към него с прост юмручен удар!

Пропуснах да спомена за стандартния и не особено впечатляващ показател „гняв" – той се пълни, когато нанасяте или претърпявате някакви щети, а когато е пълен докрай, ви прави още по-могъщи и разрушителни.

Като всяка екшън игра, която няма кой знае какви други идеи, и тази доскучава и започва да се повтаря. Оригиналните хрумвания се намират в началото и The Hulk разгръща пълния си потенциал далеч преди своя край. За щастие играта не е прекалено дълга и свършва точно когато трябва. Да не забравяме и нивата с доктора, които внасят някакво разнообразие. Така че място за отегчение няма. Ако сте дотолкова болни, че след завършването на Story Mode все още имате желание да рушите, играта предлага Survival Mode, Time attack mode и Hulk Smash! Mode – в тях трябва да оцелеете колкото се може по-дълго, да разрушите повече обекти или врагове за време и т.н.

### Технически

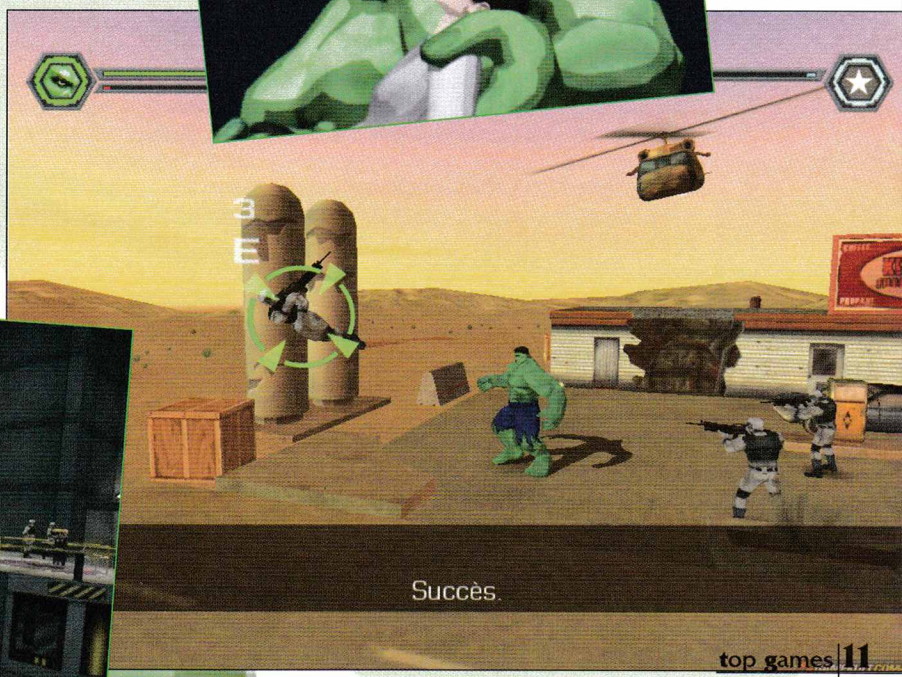
Противно на очакванията ми, The Hulk се справя доста добре за мултиплатформено заглавие. Управлявате само с клавиатурата, камерата сама има грижа за себе си. Въпреки това всичко е сравнително удобно. Геймпад не е нужен. Надявам се тази похвална тенденция да се запази и в бъдеще.

Графиката има свой собствен стил. Личи си, че героите са излезли от комикс. За да бъде постигнато това усещане, НЕ е използван стандартният cell-shading (триизмерни герои, очертани с контури, за да изглеждат като нарисувани). Вместо това е налице едно доста оригинално заиграване с цветовете и движенията. Резултатът просто трябва да се види – той радва окото най-вече в предварително рендираните филмчета.

Звукът е ОК, само на места са налице някои звукови бъгове (прекъсната реч и т.н.). Главният герой е озвучен от същия актьор, който играе неговата роля във филма. Музиката е прилична, а във вече споменатото начално меню стига до неподозирани висоти.

### Заключение

Играта пресъздава отлично комикса, по който е направена. Тя е динамична, интерактивна, на места впечатлява с интересни дизайнерски решения. За съжаление по някое време нещата започват да се повтарят, но този дефект не се откроява така силно, както в злополучни игри като Wolverine's Revenge. Най-важното: играта е пренесена от конзола към PC по изключително добър начин. Струва си да я пробвате.



# Disciples 2: Expansion Sets

**Strategy First**

Преди година на пазара излезе уникалната фентъзи, походова стратегия Disciples 2: Dark Prophecy, която определено надмина очакванията ми. Бях очарован и не смятам за загубено време многобройните нощи, които прекарах пред монитора, играейки я. В тази игра имаше нещо повече от магия, която те пленява още в мига на стартирането ѝ. В никакъв случай не приличаше на повечето заглавия, за които понякога си мисля, че са излети по кълп само и само да спечелят някой и друг долар, докато определен вид игри са още горещи и се продават добре. Мнозина от вас сигурно са забелязали, че в последно време жанрът на походовите стратегии западна, излизащите заглавия спокойно могат да се броят на пръсти. Останаха основно най-комерсиалните заглавия като Heroes of Might and Magic и Civilization. За съжаление продълженията на повечето от тях не успяха да ме пленят с нещо кой знае какво. При HMM 4 имаше още какво да се доизпипа, а друга класика, Master of Orion 3, направо ме отврати. За разлика от тях обаче Disciples 2 продължаваше да ме кефи и с нетърпение очаквах разширението към нея. И ето, годината бавно се търкулна, а на хоризонта се появиха не едно, а две разширения към играта.

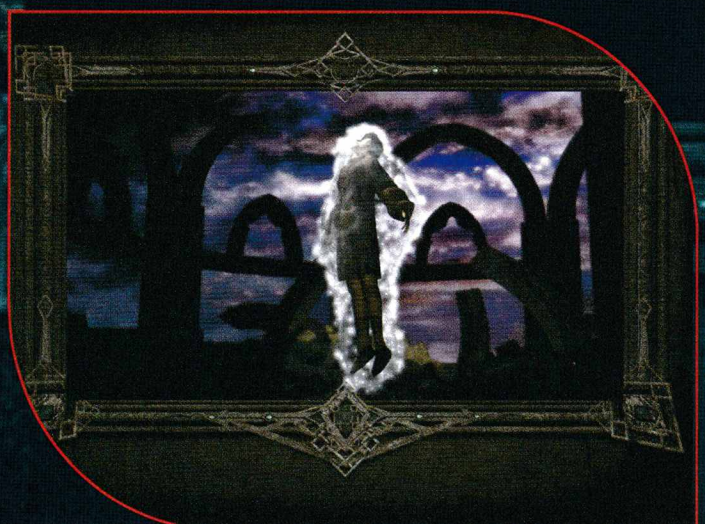
Решението на разработчиците на играта е доста нестандартно. Вместо да напълнят единдва диска с нови анимации, терени, части и карти, те са предпочели да разделят кампанията на две части – една за добрите и друга за лошите. Така на пазара излезе първото разширение – Guardians of the Light, в което вие играете от името на Империята и Планинските кланове. Другото продължение (което би трябвало да е излязло по времето, когато четете този материал) се нарича Servants of the Dark и съответно ви отваря пътя към победата под знамената на Ордата на немъртвите и Легионите на прокълнатите. Всяко едно от тях е независимо от другото. Разпространява се на два компактдиска, като освен новите кампании съдържа и оригиналните мисии от Disciples 2 (с тази разлика, че когато играете Guardians of the Light, нямате достъп до оригиналните кампании на Ордата на немъртвите и Легионите на прокълнатите) и, за да го играете, не се нуждаете от оригиналната игра.

Историята продължава...

След краткия си възход Империята отново запада, раздирана от вътрешни борби за надмощие. Тронът е свободен и е привлякъл като магнит вниманието на мнозина претендентни за короната. Из земите на хората се скита жесток инквизитор, носещ нещастие и предизвикващ бунтове. Междувременно Планинските кланове се опитват да обединят отново своите племена. Получили свещени инструкции, те търсят начин да открият древен ритуал, който ще им позволи да общуват с техния бог Wotan.

На фронта на тъмните сили Легионите на прокълнатите се готвят да разпространят чумата на Bethrezen из цял Nevendaar. Те усещат заплахата, която носи със себе си прераждането на елфическия бог, и са готови на всичко, за да отнемат неговата мощ и да я използват за свои цели. А в центъра на конфликта отново се появява Mortis и нейните армии от немъртви. След успешното съживяване на съпруга Gallcan той я отхвърля заради това, че се е превърнала в безчувствен звяр. И сега тя е решена на всяка цена да даде урок на своя мъж, с който да я запомни завинаги.

Начинът на играта не се е променил. Разполагате със столица, пазена от могъщ защитник. В нея строите сгради за ъпгрейдване на частите ви и разучавате нови магии. Можете да завземете други градове, откъдето да се снабдявате с армия за героите ви. Земята около столицата ви бавно се асимилира, като методично окупирате все повече от територията. Из нивата са разпръснати множество постройки, източници на ресурси, артефакти и врагове. Героите ви и частите, които съответно участват в групите им, получават опит след всяка спечелена битка, тру-



**Тест**

Иван Димитров

**Оценки**

| | |
|---|---|
| Графика | |
| Звук | |
| Музика | |
| Геймплей | |
| Удоволствие | |

**Минимални изисквания**

Процесор: Pentium на 233 MHz
Памет: 32 Мбайта
Дисково пространство: 1,1 Гбайта
Видеопамет: 8 Мбайта
CD-ROM с 4-кратна скорост

пат нива и се ъпгрейдват според дървото на развитие, което сте избрали.

В общи линии новостите в играта са доста малко. Основно идеята на разширенията се върти около новите кампании, през които трябва да преминете, за да победите. Нивото им на сложност е по-високо в сравнение с това на оригинала и ако в Disciples 2 могъщите противници са били рядкост, то тук ще ги срещате доста по-често. Това от своя страна налага ограничение да започнете игра с герой, който е минимум на 10-о ниво. Вариантите са няколко – или изиграваме оригиналната кампания (респективно зареждате „стар save", където имате добре развит герой) и си export-вате героя, за да го ползвате в разширението, или просто копирате файловете с готовите герои от директория bonus на първия диск в export на твърдия диск и ползвате тях.

Иначе изкуственият интелект е подобрен, поради което действията на компютъра са по-адекватни от преди. Добавени са 16 нови skirmish/multiplayer карти, от които 10 никога не са виждали бял свят досега. Имаме няколко нови персонажа, които ще срещнете по време на играта. Максималната големина на картите вече е 144x144 сектора (в оригиналния Disciples бяха 96x96). Добавен е дневник на приключението, като по този начин винаги можете да направите справки за проведените диалози по ходове (незаменима опция). По-мързеливите от вас може би ще се зарадват от възможността да решават битките с натискането на един-единствен бутон – 'auto-resolve combat mode' (до него имате достъп само по време на битка, като местоположението му е в панела с бутоните в долната част на екрана). Ако преди сте имали проблеми с автоматичното ъпгрейдване на частите ви, когато са достигали нужните точки опит за покачване на ниво, то сега спокойно можете да им забраните това. Така те си остават същата част, каквато са били, но с по-високи показатели. Добавени са някои благинки като лентичка за наличните ресурси, която може да бъде активна едновременно с умалената карта, както и бутон, с който да проверите какво количество ресурси ще добиете в началото на следващия ход.

Към редактора на карти е добавена стандартната опция за случайно генериране на карти по зададени от играча параметри. Нея можем да срещнем във всяка съвременна стратегия и ми беше много чудно защо липсваше в оригиналния Disciples 2. Има и нещо специално за най-запалените фенове: на втория диск те могат да открият ексклузивно портфолио с някои от оригиналните илюстрации към играта.

В графично отношение Guardians of the Light и Servants of the Dark са напълно идентични с Disciples 2. Добрата стара изометрична перспектива продължава да изглежда добре на фона на съвременните триизмерни технологии. Забелязва се, че максималната разделителна способност в играта е повишена от 800x600 на 1280x1024 пиксела. Добавени са нови арени за битките, изображенията на няколкото нови персонажа и известно количество междинни анимации. Пипнато е по част от графиките (например тези на сградите в столицата на Планинските кланове), но ако не си спомняте старите, то тогава трудно ще забележите незначителната промяна.

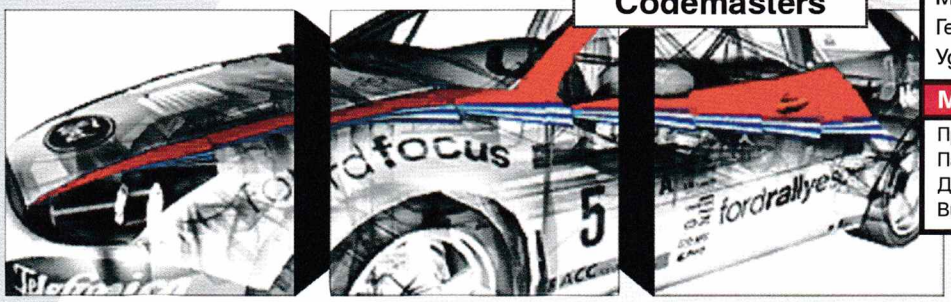
Към предишните музикални парчета са добавени четири нови, но за сметка на това няма никакви промени в звуковите ефекти.

Като цяло двете разширения на Disciples 2 – Guardians of the Light и Servants of the Dark, не се различават много от оригинала, а наподобяват повече пакети с нови кампании, разделени на две части – за добрите и лошите. Мисиите са по-трудни и се предвидени за старите играчи, които вече са изиграли стандартните кампании. Наблюдават се дребни козметични промени в дизайна. Но несъмнено най-ценната придобивка е генераторът за генериране на карти. С негова помощ бързо и лесно можете да си създадете куп сценарии, за да утолите жаждата си за дълги часове напрегната игра. Ако сте фен на оригиналния Disciples 2, не губете повече време, а веднага се снабдете с двете му разширения. Ако пък досега не ви е попадала тази игра, то разширенията са достатъчен повод да я потърсите и изиграете. С нея удоволствието ви е гарантирано.

the best

# Colin McRae Rally 3

Codemasters



**Тест**

Сергей Ганчев

**Оценки**

| | |
|---|---|
| Графика | |
| Звук | |
| Музика | |
| Геймплей | |
| Удоволствие | |

**Минимални изисквания**

Процесор: Pentium на 750 MHz
Памет: 128 Мбайта
Дисково пространство: 3,5 Гбайта
Видеопамет: 32 Мбайта

Игрите, заради които бих жертвал повече от гигабайт дисково пространство за повече от седмица, са твърде малко. Причината се крие не само в античния ми „мини" харддиск, а най-вече в това, че обикновено бързо губя интерес. Но има около десетина игри, към които имам по-различно отношение. Определено сред тях са и два от най-добрите автомобилни симулатора, а именно Colin McRae Rally 1 и 2 . Високото качество на графиката плюс прекрасния геймплей са главните плюсове на тези продукти на Codemasters. Така днес основна част от твърдия ми диск е заета от продължението на тези чудеса – Colin McRae Rally 3.

Подобно на събратята си, Colin McRae Rally 3 представлява симулация на световния рали шампионат. Играта е от най-висока класа и е твърде реалистична. Като се започне от името ѝ (взето от един от най-добрите пилоти, шотландеца Colin McRae ) и се стигне до разиветките на околните храстчета, всичко предлага прекрасна представа за едно от най-грандиозните състезания.

## Коли

Colin McRae Rally 3 включва практически всички фирми участниии в световния рали шампионат. Списъкът на техническите чудеса включва: Ford Focus RC WRC 02, Mitsubishi Lancer Evo VIII, Citroen Xara Kit Car, Subaru Impreza WRX 445, Ford Puma Rally Car, MG ZR Rally Car и Fiat Punto Rally Car. Закачката относно тези уж познати машини е, че единствената прилика със серийно произвежданите им събратя е външната форма. Вътрешностите на артефактите са твърде различни от четириколките, достъпни в магазина. От двигател през скоростна кутия до седалките компонентите са твърде чудовишни, мощни и издръжливи. Единственият неприятен пропуск в цялата тази част на играта е липсата на Пежо 206. Колкото и да се тръшкат феновете, френската кола отсъства – от формите ѝ няма и помен.

## Трасета и състезатели

Присъстват доста от оригиналните локаиии, както и някои поизмислени елементи. Наличните „писти" включват: Швеция, Финландия, Австралия, Америка, Англия, Гърция, Япония и Испания. Различните географски точки предполагат и различни настилки и характеристики. В това отношение симулаторът е неповторимо прекрасен. И „най-злоядите" биха останали доволни от предложеното качество и количество. Има места за всеки вкус и стил.

По отношение на пилотите играта дава повечето по-известни състезатели, шофиращи за съответните марки. (По-запознатите имат шанса да открият едно генерално несъответствие. Подобно на предните издания на играта, и тук Колин се състезава с Ford Focus заедно с уелския си навигатор. Номерът с „измамата" е скрит във факта, че от известно време шотландецът премина в редиците на Ситроен.)

## Игра

Colin McRae Rally 3 поддържа три варианта на игра. Първият включва пълен шампионат, следващият предлага парчета от дадено съревнование, а третият – групова игра на отделни трасета. Всяко от предложените мероприятия си има предимства и недостатъци. Може би най-добро е основното цялостно начинание. Тази част разполага с всичките малки детайли, като се начене от предварителната подготовка и се стигне до шарени графики от бордовите датчиии. Предизвикателството си е наистина сериозно. Успешното изиграване на целия сезон може да отнеме дни на съсредоточено бъхтане. Малкото лошо е, че в тази си форма симулаторът допуска единствено състезание от името на Colin McRae и неговото американско возило. Всички останали коли са предложени в отделните единични съревнования и груповата игра. По отношение на самостоятелните „мисии" основната червена точка е разнообразието в автомобили и трасета. Друго плюсче е и фактът, че всичко се развива бързо и безметежно. Недостатъиите на формата са в това, че частично са орязани някои по-фини елементи.

Положението при последната вариация на джиткане е подобно. За съжаление мултиплейърът разполага и с някои други странни недомислиии. Красоти от рода на осем човека, преследващи се като луди, са просто невъзможни. Играта предлага съвместни прояви единствено за до четири субекта. При това всичко се върти около един и същи компютър. Колкото и да е ужасно мрежово джиткане като такова просто няма. Ако играят двама, опциите, пред които се изправят, са следните. Във вариант едно мониторът се разделя на равни половинки. Във втория случай играчите се пускат последователно, състезавайки се по часовник.

## Контрол

Управлението на колите е изключително леко. В зависимост от опциите, които се използват, моделите варират от изпълнение в стил GameBoy до по-сложно и живо шофиране. Независимо от настройките машините поддават винаги на контакта с клавиатурата. Газ, спирачки, всичко мърда по един прекрасен начин. Хубавото е, че дори при по-леките нива поведението на чудесата има достатъчни приятни прилики с истинския свят. Иначе при по-екстремно каране картинката се изпълва с по-неприятно реалистичните елементи от рода на леки поднасяния, завъртане, мятане на задниицата и т.н. Един от начините, по които тези ефекти могат да бъдат заглушени, настройки за всяко отделно състезание.

Подобно на всички събратя от по-високите класове, така и в Colin McRae Rally 3 състезателят може да поиграе с частите на машината. Чарковете, подлежащи на изпипване, включват всички елементи от скоростна кутия до волан. След нанасянето на промените играчът може да тества колата на определен участък. По време на пробата се записват практическа всички по-важни данни. С проява на малко фантазия и разбиране може да се налучка най-добрата комбинация. Опцията е много приятна, но не е чак толкова задължителна. По мързеливите могат да се насочат направо към самото състезание. Оригинално заложеният тунинг е достатъчно добър за практически всички ситуации.

Самото хардуерно управление на колата може да се извърши по няколко основни начина. Класиката е клавиатурата, но симулаторът предлага и поддръжката на всевъзможна периферия. Colin McRae 3 е едно от малкото неща, които биха оневинили всекиго, тръгнал да издирва волан и педали, подходящи за невинното си PC.

### Навигация

По време на състезанията играчът има възможност да се възползва от едни от най-важните елементи на всяко истинско рали. Хората, имащи поне малка представа от говорим западен език, биха могли да се насладят на прекрасно записани ко-пилоти. В реалния живот човекът до шофьора дава около петдесет процента от всичко. Номерът е в точното насочване. „Пътникът" бълва пълна информация за трасето. Термините са специфични, но думичките са лесни и разбираеми. Ако се свикне с помощта, резултатите могат да се подобрят значително.

## Катастрофи

Екстремните изпълнения в Colin McRae Rally 3 са най-доброто, на което можете да попаднете. Геймката разполага с една от най-подробните ударно-разрушителни системи, появявали се някога. Машините се чупят парче по парче. При невнимание играчът може да изкриви или откърти почти всяка част от колата. Като се започне от стъклата и се стигне до ламарината на калниците. Неопитен състезател, поставен в неподходяща обстановка (пример – гъсто обрасла гора), може да предизвика истински празник на деструктивизма. Веселбата се подсилва и от това, че практически всеки по-сериозен сблъсък води до промяна в поведението на колата. Често управлението се затруднява значително. Ако инцидентът се случи в началото, играчът намалява значително шансовете си за финиширане по какъвто и да е начин.

## 3D

Графиката е добра. При ефектите, пуснати на максимум, се виждат твърде много прекрасни и подробни детайли. Движенията на всичко, което би могло да мърда, са върховни. Вали сняг, изскачат искри, ламарините описват прекасни траектории. Разнообразието на околните картинки отговаря напълно на многообразието на трасетата. Отделните правоъгълничета, от които са създадени машините, са грандиозно множество. Малките недостатъци се наблюдават единствено в публиката и страничните храстчета. Друг минус са и сравнително високите изисквания. Ако всичко се пусне на максимум, нещата започват да изпушват. Дори при добра машина от тип орязан Gforce 4 и процесор към 1,5 GHz могат да се получат забавяния и леки отделни накъсвания.

По отношения на звука играта също може да предложи някои нелеки изпитания. Аудиото на Colin McRae Rally 3 е от най-висока класа. Симулаторът предлага пълен 3D звук и всевъзможни по сила и същност ефекти. Всеки шум, който би могъл да се очаква, е тук – от трошенето на задните стопове до форсирането на двигателя. Като допълнителна екстра музиката е просто страхотна. Мелодиите са чудесни и се връзват идеално с цялата атмосфера.

Единственият генерален недостатък на цялото оформление е, че играта не успява да изстиска абсолютния максимум от PC платформата. Продуктът е създаден както за настолните ни машини, така и за конзолите на Sony и Microsoft, като в резултата освен закъснение в премиерите се е получила и една доста забавна унификация. Менютата и доста от детайлите по „вътрешностите" са абсолютно еднакви. С малко повече фантазия настолната ви кутия на спокойствие може да бъде възприета като алтернативна конзола с нереално голям геймпад.

Сравнително непонятно чудо представляват и харддисковите изисквания. Преди инсталиране играта изисква към три и половина Гбайта. Въпреки това след качването (което е изключително дълго) голяма част от заявеното място остава пустеещо.

## Финал

Colin McRae Rally 3 с достойнство защитава честта на предшествениците си. Играта е наистина перфектен (за дните ни) автомобилен симулатор и спокойно може да влезе в десетката на най-добрите игри за годината. Трите диска и тежките изисквания си заслужават напълно.